

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## O REGRESSO DA «BATALHA NAVAL»

**TÍTULO:** Battleships  
**MÁQUINA:** Spectrum

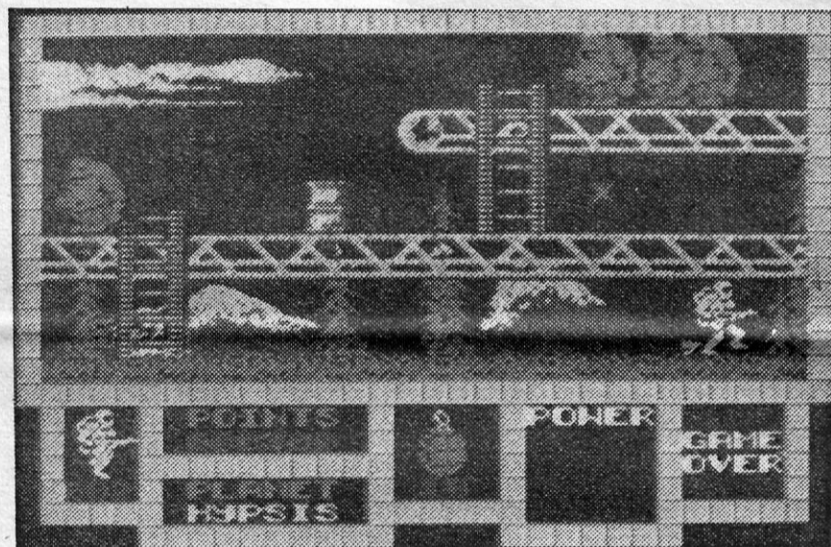
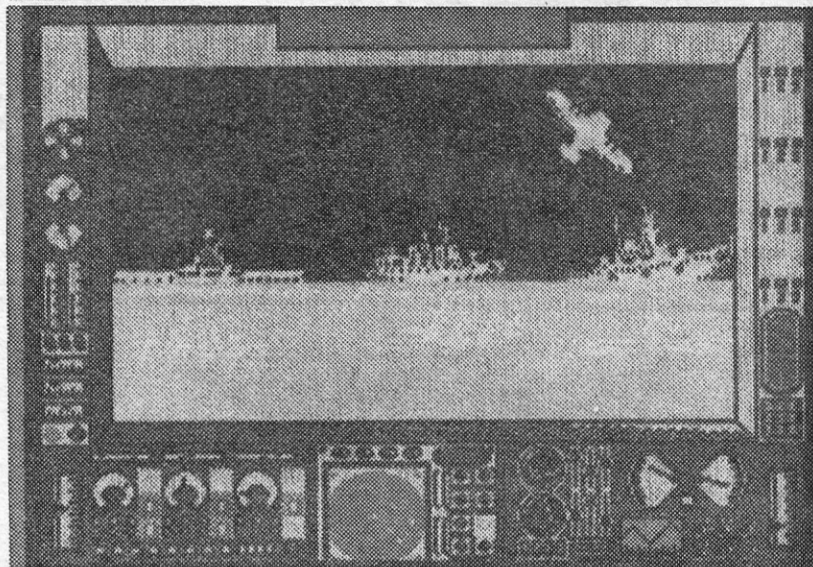
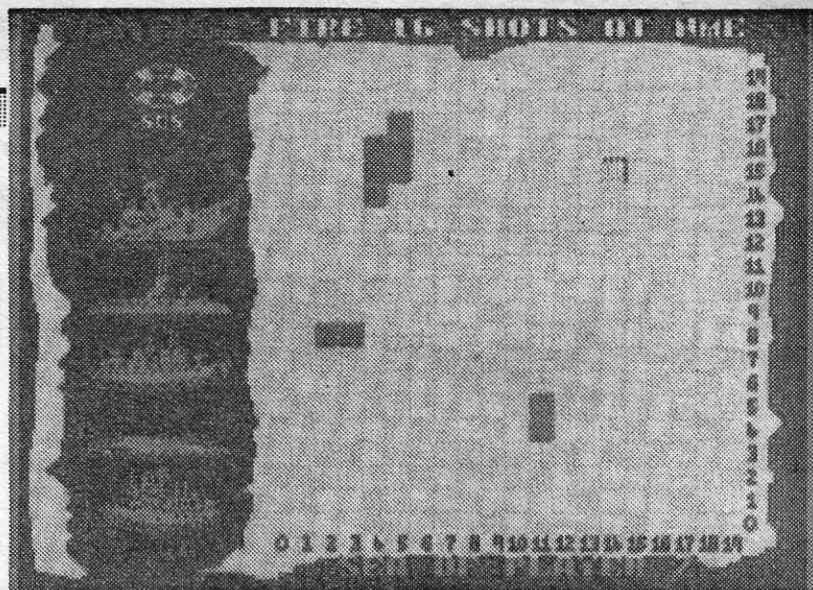
Há jogos que nunca passam de moda e a «Batalha Naval» é um deles. Tem entretido gerações e ainda hoje muito estudante deve haver que, numa aula mais aborrecida, faz uma «guerrilha» com o parceiro do lado. Faltava o jogo de computador e a *Elite* meteu mãos à obra e saiu-se com um programa bastante interessante.

As regras, embora adaptadas, são basicamente as mesmas, e no princípio dispomos de um porta-aviões (seis quadrados de espaço), um couraçado (cinco), um submarino (quatro), dois *destroyers* (três) e um lançador de mísseis (dois), e o mesmo sucede com o nosso adversário, seja ele humano ou o computador. Tal como no «papel», trata-se de «esconder» a nossa armada numa

grelha de quadrados (aqui é de 20 por 20), e depois disparar e esperar que se acerte no alvo. Como é evidente, quem afundar primeiro os barcos inimigos ganha, mas cuidado: começamos com 24 tiros e perdemos 4 de cada vez que um dos nossos barcos vai ao fundo.

Não se pense, contudo, que lidamos apenas com um «écran» de «quadrados», porque a *Elite* resolveu animar um pouco as coisas e presenteou-nos com *screens* de acção. Quem gosta ou gostou da «Batalha Naval» não vai querer perder este jogo.

**GÉNERO:** Estratégia  
**GRÁFICOS:** (1-10): 7  
**DIFICULDADE:** Variável  
**CONSELHO:** A comprar



## GUERREIRO DERRUBA TIRANA

**TÍTULO:** Game Over  
**MÁQUINA:** Spectrum

Vem com bastante fama atrás, este *Game Over*, e parte dela justificada, embora o jogo não atinja o nível que se esperava, designadamente ao nível de gráficos, com alguns sérios problemas de atributos. Os desenhos, todavia, são bons.

Não era necessária grande história para este jogo da *Imagine*, já que se trata, em regra, de disparar contra tudo o que mexe e algumas coisas que estão quietas, mas ela aí vai, de qualquer forma. É uma história de «bem fazer» diga-se de passagem, já que o guerreiro *Arkos*, revoltado com a actuação da sua rainha, *Gremla*, resolve derrubá-la, para repor a justiça, mas isso é mais difícil do que parece, como bem cedo se pode observar.

No essencial, trata-se de um jogo de plataformas, que *Arkos* utiliza para subir e descer níveis, podendo utilizar elevadores, e já se sabe o que acontece se, por acaso, cai de alguma... Os «écrans» estão cheios de guardas da rainha, perigosos *robots* que disparam contra o guerreiro, e este, claro, tem que destruí-los, para ir avançando na aventura. Mais para diante, todavia, aparecem uns guardiões gigantes, que exigem muito mais do que um tiro para «morrerem»: nada menos que 40 (ou 10 granadas, já que uma granada vale 4 tiros) é o que

precisa um gigante que aparece num pântano, e logo a seguir três *robots* de bom tamanho necessitam de 20 tiros para se irem abaixo. Finalmente, o maior de todos, já no confronto final, tem que ser atingido com 60 tiros bem certos.

O jogo é difícil, diga-se desde já, e tem a desvantagem de nos fazer voltar ao 1.º nível, se «morremos» nos seguintes, mas é susceptível de entusiasmar os «comichosos do gatilho». *Arkos* está armado com um *laser* de energia inesgotável (embora a sua própria não o seja, como é da praxe), e algumas granadas, e pode arranjar «poderes» extra, disparando três tiros contra uns barris vermelhos e brancos — mas pode, também, ter azar. Com efeito, ele pode, dessa forma, dispor de escudos, renovar a sua energia ou aumentar o poder do seu *laser*, mas é possível que, em vez disto, haja uma mina num barril, que explode e o mata.

*Game Over* passa-se em duas partes, cada uma delas correspondente a um planeta, e na segunda *Arkos* dispõe de melhor armamento, única forma de conseguir derrotar os inimigos que lhe restam.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
(devido aos atributos)  
**DIFICULDADE (1-10):** 9  
**CONSELHO:** A comprar por apreciadores

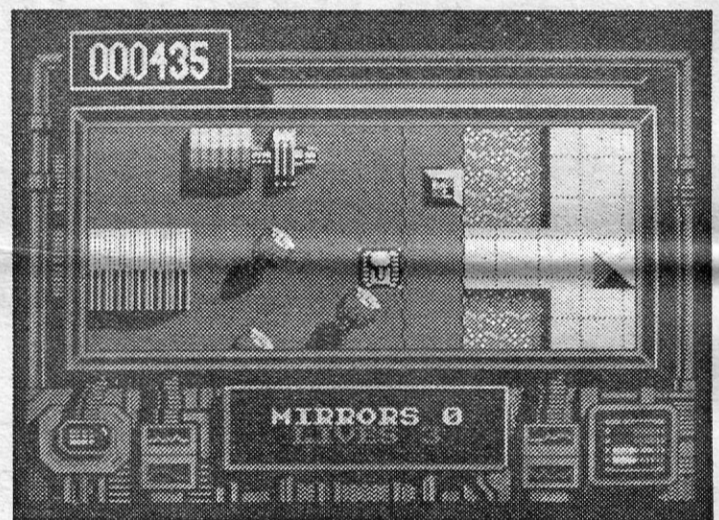
## A FUGA DA OPERÁRIA REBELDE

**TÍTULO:** Rebel  
**MÁQUINA:** Spectrum

A temporada vai boa para «tiranhos» e surge agora mais um, intitulado *Rebel*, convenientemente localizado no futuro, já que, nessa altura, todas as nações da Terra estão em paz e não existe qualquer espécie de conflito. Só há um pequeno problema: a população cresceu de maneira explosiva e a comida começa a escassear.

A solução encontrada também não foi a melhor: as autoridades montaram milhares de quintas, em que laboram milhões de trabalhadores, para produzir os necessários alimentos, mas esses trabalhadores são aí mantidos em condições desumanas e tratados como se estivessem num campo de concentração. Um dia, uma das operárias, *THX2240*, resolve sair da quinta em que trabalha e escapar às condições em que vive. Apodera-se de um veículo, e aí vai ela — ou seja, vai, enquanto conseguirmos evitar que morra na tentativa.

A heroína da história só tem uma maneira de fugir: a plantação recebe energia solar, durante os períodos de mau tempo, por meio de uma engenhosa implantação de enormes espelhos. Ela terá, agora, que reposicionar os espe-



lhos, de modo a concentrar a energia para romper as barreiras que a separam do mundo exterior. Os espelhos podem ser rodados ou apanhados e levados para local mais conveniente, mas, se um feixe de energia é desviado ou um espelho destruído, ela perde uma vida. Além disso, tem ainda que fugir aos guardas e à maquinaria das instalações.

O jogo é engenhoso, com algumas ideias bem agarradas, e os

gráficos têm boa qualidade, mas o melhor é o esforço a que obriga para escapar à tentação do «tiranho» e usar bem a cabeça. Um mapa, claro, é essencial, para se poder planear bem a posição dos espelhos.

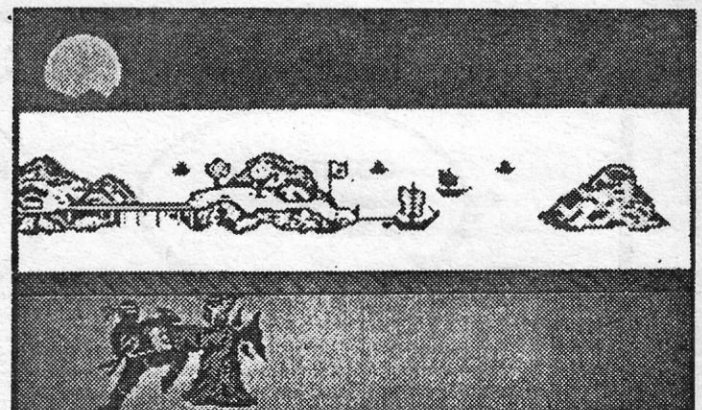
**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** A comprar

## ARTES MARCIAIS FALHADAS

**TÍTULO:** Oriental Hero  
**MÁQUINA:** Spectrum

Surgiu já um pouco fora de tempo e é mauzito, o *Oriental Hero*, de uma editora que, em regra, até nem produz jogos de inferior qualidade. Mas no melhor pano cai a nódoa, e ela aí está, com um «simulador» de artes marciais que nada acrescenta ao que já se conhece, além de alguns defeitos de arrepiar, como a má animação dos *sprites*.

A ideia é que este jogo se segue a *Ninja Master* e o personagem que controlamos vai tentar obter o grau máximo em combate, mas, para isso, tem que derrotar uma série de gente, antes de se defrontar com o grande mestre. Os inimigos são muitos e ele



pode iludir os seus ataques, mas tem também que retaliar e deitá-los por terra, até chegar a um adversário mais poderoso ao fim de cada nível. Isto não vos lembra nada? Pois bem, o resultado é ainda pior.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADE (1-10):** 7  
Inicial 2  
**CONSELHO:** A evitar

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

Os pokes são a «alma do negócio» para a maioria dos nossos leitores, e hoje temos vários, e também carregadores, para todos os gostos e necessidades.

Por uma questão de prioridade, começamos com o material enviado por Nuno Manuel Vitorino, de Lisboa:

- SABOTEUR — POKE 29894, 0
- FINDERS KEEPERS — POKE 34252, 0
- SWEVO'S WORLD — POKE 33219, 0
- SAI COMBAT — POKE 65334, 201 : POKE 32421, 1
- CAMELOT WARRIORS — POKE 53920, 33 : POKE 53921, 6 : POKE 53922, 0
- WRIGGLER — POKE 50173, 0
- CHUCKIE EGG II — POKE 35453, 0
- TOP GUN — POKE 26460, 0 (contra o computador) : POKE 27727, n e POKE 27728, n (n = n.º vidas, para 2 jogadores)
- WEST BANK — POKE 51210, n (n = n.º vidas)
- LEGEND OF KAGE — POKE 30609, n (n = n.º vidas)
- GHOST HUNTERS  
20 LOAD "" CODE  
30 FOR F = 23354 TO 23360  
40 READ A : POKE F, A : NEXT F  
50 RAND USR 23296  
60 DATA 175, 50, 214, 216, 195  
70 DATA 69, 178
- HOWARD THE DUCK  
20 CLEAR 24575  
30 LOAD "" CODE  
40 POKE 65076, 91  
50 FOR g = 23544 TO 23550  
60 READ b : POKE g, b : NEXT g  
70 RANDOMIZE USR 65024  
80 DATA 175, 50, 125, 223, 195  
90 DATA 248, 192
- RASTERSCAN  
10 CLEAR 30271  
20 LOAD "" SCREEN \$  
30 LOAD "" CODE 30273  
40 POKE 39220, 0  
50 RANDOMIZE USR 32768

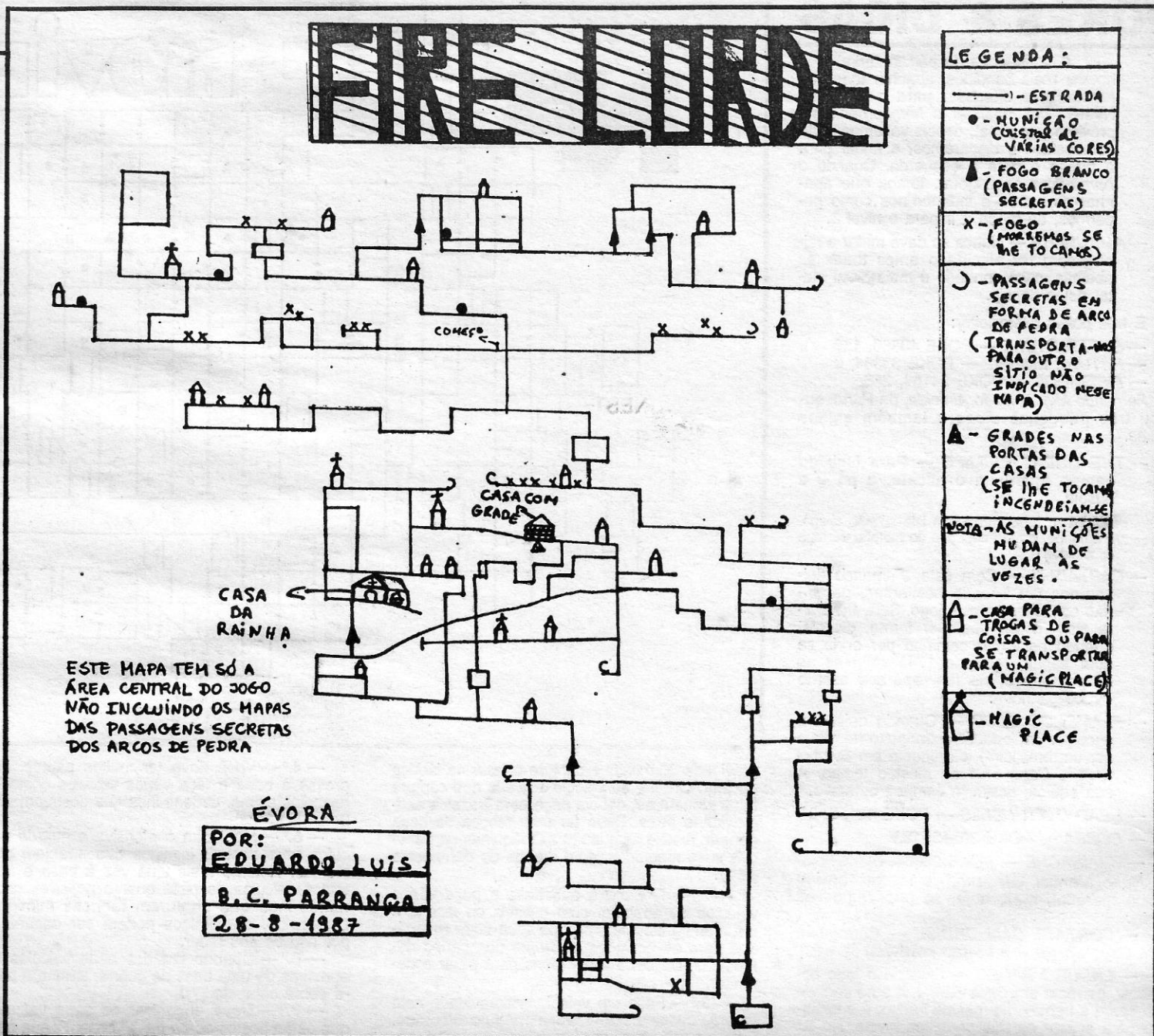
Rui Pedro R. de Melo, de Santo Amaro de Oeiras, além de material para Linha a Linha, enviou este:

- PENTAGRAM  
10 CLEAR 24064  
20 LOAD "" CODE : LOAD "" CODE 24064  
30 POKE 49917, 0 : POKE 50751, 0 : PRINT USR 24064
- ATIC ATAC  
10 LOAD "" SCREEN \$  
20 LOAD "" CODE : LOAD "" CODE : LOAD "" CODE  
30 POKE 36519, 0  
40 POKE 35353, 0  
50 POKE 39092, 92  
60 PRINT USR 23424
- NIGHT GUNNER — Código de entrada: 520.

Bastante material mandou Paulo Nuno Correia Garcia Barata, da Amadora (telefone 4944318), que quer trocar jogos e está interessado no Spectrum Poker:

- EXOLON  
5 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7  
6 CLEAR 25999  
10 LET w = 0 : LET T = 0  
15 FOR F = 23311 TO 23417  
20 READ A : POKE F, A  
25 LET T = T + w + A : LET w = w + 1  
30 NEXT F  
35 IF T > 604704 THEN PRINT «Erro nas linhas 100-180» : STOP  
40 PRINT AT 10, 6 : «Ligar o gravador»  
45 LOAD "" CODE  
50 POKE 64531, 125  
55 RAND USR 64512  
60 POKE 65112, 15  
65 RAND USR 65082  
100 DATA 33, 163, 125, 34, 122, 123  
105 DATA 62, 201, 50, 34, 125, 235  
110 DATA 33, 38, 91, 1, 90, 0, 237  
115 DATA 176, 195, 96, 109, 229, 245  
120 DATA 62, 254, 219, 254, 203, 95  
125 DATA 40, 2, 24, 67, 62, 247, 219  
130 DATA 254, 230, 31, 254, 31, 40  
135 DATA 246, 203, 71, 40, 14, 203  
140 DATA 79, 40, 15, 203, 87, 40, 16  
145 DATA 203, 95, 40, 17, 24, 39, 33  
150 DATA 110, 131, 24, 26, 33, 80  
155 DATA 146, 24, 21, 33, 29, 157, 24  
160 DATA 16, 58, 179, 156, 254, 201  
165 DATA 62, 192, 40, 2, 62, 201, 50  
170 DATA 179, 156, 24, 8, 126, 167  
175 DATA 62, 61, 40, 1, 175, 119, 241  
180 DATA 225, 195, 233, 122
- COBRA  
100 MERGE "" : LOAD "" CODE : RAND USR 28350 : POKE 23803, 201 : RAND USR 23760  
200 FOR F = 16413 TO 16420  
300 READ A : POKE F, A : NEXT F

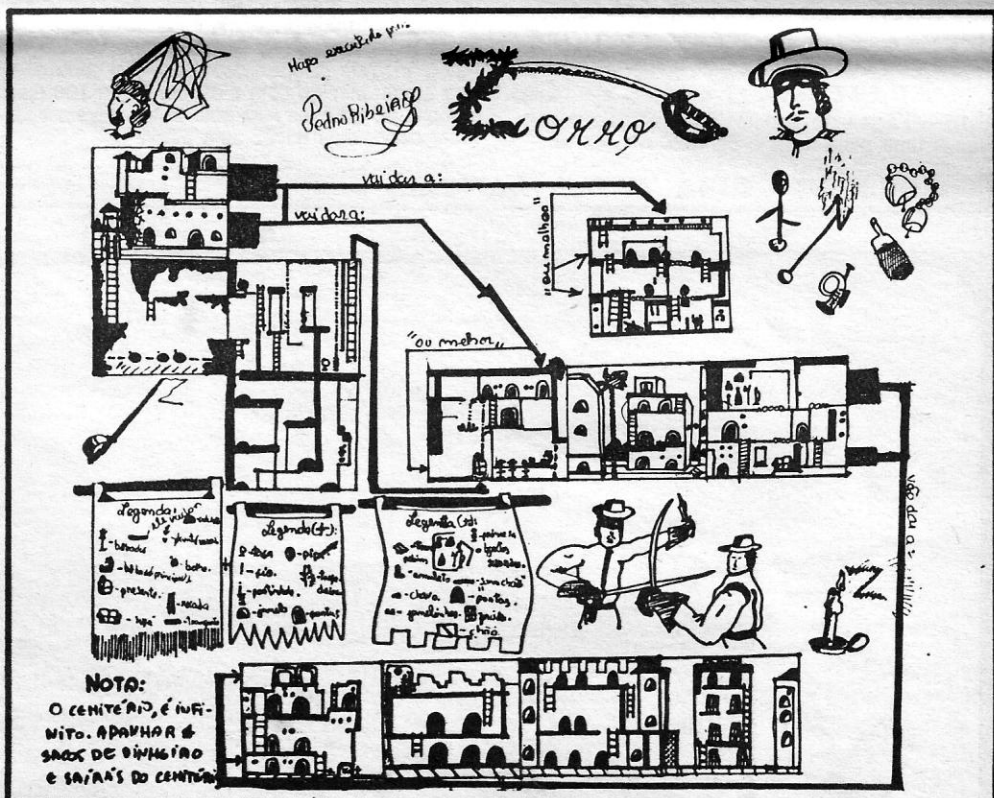
NOTA: Só em «modo teclado» — teclar «C» quando começar o jogo e, depois, 1 — munições infinitas; 2 — granadas infinitas; 3 — vidas infinitas; 4 — invencibilidade; 5 — jogo normal.



- 400 POKE 23803, 49 : RAND USR 23803  
500 DATA 62, 60, 50, 163, 142, 195, 224, 87
- SPIKY HAROLD  
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 ; CLEAR 26539  
20 PRINT AT 0, 4 : «Ligue o gravador»  
30 LOAD "" CODE : POKE 23341, 201 : RAND USR 23296 : POKE 34560, 128 : RAND USR 34000
- RAMBO  
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7  
20 CLEAR 24999  
30 LOAD "" SCREEN \$ : POKE 23570, 16  
40 LOAD "" CODE : FOR F = 13 TO 21 : PRINT AT F, 0 : «32 espaços» : NEXT F = FOR F = 0 TO 1 : PRINT # 1 : AT F, 0 : «32 espaços» : NEXT F  
50 LOAD "" CODE : POKE 27401, 52 : POKE 30263, 60  
60 RAND USR 20140

O leitor Manuel Matos, de Lisboa, mandou estes:

- THE THING BOUNCES BACK  
5 REM thing  
10 REM truques  
20 REM jogo limpo  
30 LET CDB = : LET TOTAL = 5973  
40 FOR N = 63800 TO 63865  
50 READ A : POKE N, A  
60 LET CDB = CDB + A  
70 NEXT N  
80 IF CDB <> TOTAL THEN PRINT "ERROR IN ALL THEM NUMBERS YOU TYPED IN!" : BEEP 1, 0 : STOP  
90 DATA 221, 33, 86, 5, 17, 17  
100 DATA 0, 175, 55, 205, 86, 5  
110 DATA 221, 33, 203, 92, 17, 101  
120 DATA 1, 62, 255, 55, 205, 86  
130 DATA 5, 33, 0, 93, 17, 128  
140 DATA 214, 1, 0, 1, 237, 176  
150 DATA 62, 105, 50, 185, 214, 62  
160 DATA 249, 50, 186, 214, 195, 128  
170 DATA 214, 62, 201, 50, 0, 0  
180 DATA 50, 0, 0, 50, 0, 0  
190 DATA 50, 0, 0, 195, 128, 132  
200 REM THE POKES  
210 POKE 63852, 107 : POKE 63853, 175 : REM INFINITE OIL & LIVES  
220 POKE 63855, 145 : POKE 63856, 176 : REM INFINITE QUILTS  
230 POKE 63858, 032 : POKE 63859, 178 : REM NO DOORS!  
240 POKE 63861, 209 : POKE 63862, 177 : REM HARMLESS LASERS  
250 PRINT AT 10, 8 : «PLAY IN THING II» : AT 11, 8 : «FROM THE START»  
260 RANDOMIZE USR 63800  
270 SAVE «THING POKES» LINES 0
- WOLFAN  
5 REM WOLFAN  
10 FOR F = 3 e 4 TO 30016



- 20 READ A : POKE F, A : NEXT F  
30 MERGE "" : RUN USR 3 e 4  
40 DATA 221, 33, 0, 64, 17  
50 DATA 0, 150, 62, 255, 55  
60 DATA 33, 3, 19, 229, 195  
70 DATA 86, 5
- HADES NEBULA  
5 REM HADES NEBULA  
10 CLEAR 24575 : LET T = 0  
20 FOR F = 23485 TO 23525  
30 READ A : POKE F, A  
40 LET T = T + (F - 23475) \* A : NEXT F  
50 IF T = 127332 THEN STOP  
60 LOAD "" CODE : POKE 65134, 1  
70 RANDOMIZE USR 65088  
80 DATA 205, 189, 254, 33, 209  
90 DATA 91, 17, 0, 64, 1  
100 DATA 25, 0, 237, 176, 62  
110 DATA 64, 50, 134, 254, 201  
120 DATA 33, 14, 64, 17, 11  
130 DATA 96, 1, 10, 0, 237  
140 DATA 176, 195, 0, 96, 175  
150 DATA 50, 219, 194, 195, 48  
160 DATA 117
- SYNAPS  
30 CLEAR 24999  
40 LOAD "" CODE " CODE 25000

- 50 POKE 45592, 24 : POKE 45008, 255  
60 RANDOMIZE USR 32768

### E algumas dicas

Dicas são poucas, esta semana — o pessoal está a insistir mais nos pokes —, mas sempre há alguma coisa e, além disso, deixa espaço para responder a outras cartas atrasadas.

Rui Filipe Loureiro Salema, da Parede, mandou duas e alguns pokes:

- KOKOTONI WILF — Quem, no princípio, carregar na tecla 3 passa para o nível 3 e, deste, quem quiser passar para o 4.º, terá de apanhar todas as estrelas. Vão à sala do espantalho (preto) e subam até bater no tecto, aí vê-se uma linha e ao lado direito dessa linha, para cima, passa-se para o outro quadro, onde se apanha a última estrela, volta-se ao quadro anterior, volta-se a subir e apanha-se a estrela que brilha.
- COBRA — Subir para o edifício onde começamos e ir em frente, de modo a ficar no degrau em cima do hamburger. Permanecer aí de joelhos e matar todos os bandidos que aparecem. Quando já não (Continua na pág. seguinte)

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## POKES & DICAS

(Continuação da pág. anterior)  
 houver mais bandidos, apanhar todos os hamburgers e passar para o 2.º nível. Neste nível, apanhar o hamburger mais próximo (em cima), depois voltamos onde começamos e disparamos, a andar para a direita e para a esquerda. Quando o hamburger se esgotar, temos que apanhar os outros e safarmo-nos como pudermos, de modo a ir para o nível 3.

— **AMAUROTE** — Nunca se deve matar a rainha sem ter eliminado antes todas as abelhas, caso contrário é mais difícil matar estas depois.

E três pokes deste leitor:

- **SUPER CYCLE** — POKE 43560, 150
- **FUTURE KNIGHT** — POKE 33384, 0
- **FIREBIRDS** — POKE 24164, 255

Fernando Miguel Girão Almeida, do Porto, enviou três pequenas dicas e também alguns pokes.

— **THE GREAT ESCAPE** — Para fugir do campo apanham o alicate, a pá e a bússola.

(NOTA: o problema é que isto só não chega, Fernando, e tudo depende do método de fuga escolhido.)

— **CAPTAIN II** — Com esta, Fernando deixou-nos um bocado hesitantes, porque não conhecemos este jogo. Será *Dynamite Dan II*? De qualquer forma, diz ele, quando pedem o caminho por onde se quer seguir, tecando 1743 vêem-se as ilhas todas e, no fim, aparece escrito «Você ganhou».

— **FLAMENGO CLUB** — Quando quiserem escolher um jogador estrangeiro (tem que ser um brasileiro), carreguem em *Symbol Shift* e *Caps Shift* ao mesmo tempo. A sua equipa, assim, é campeã europeia.

— **HEAD OVER HEELS** — POKE 42195, 0

— **COBRA** — POKE 36515, 183

— **BRAINACHE** — POKE 28064, 0

Nuno Manuel Vitoriano, de Lisboa, enviou muito material, mas, hoje, só publicamos as dicas:

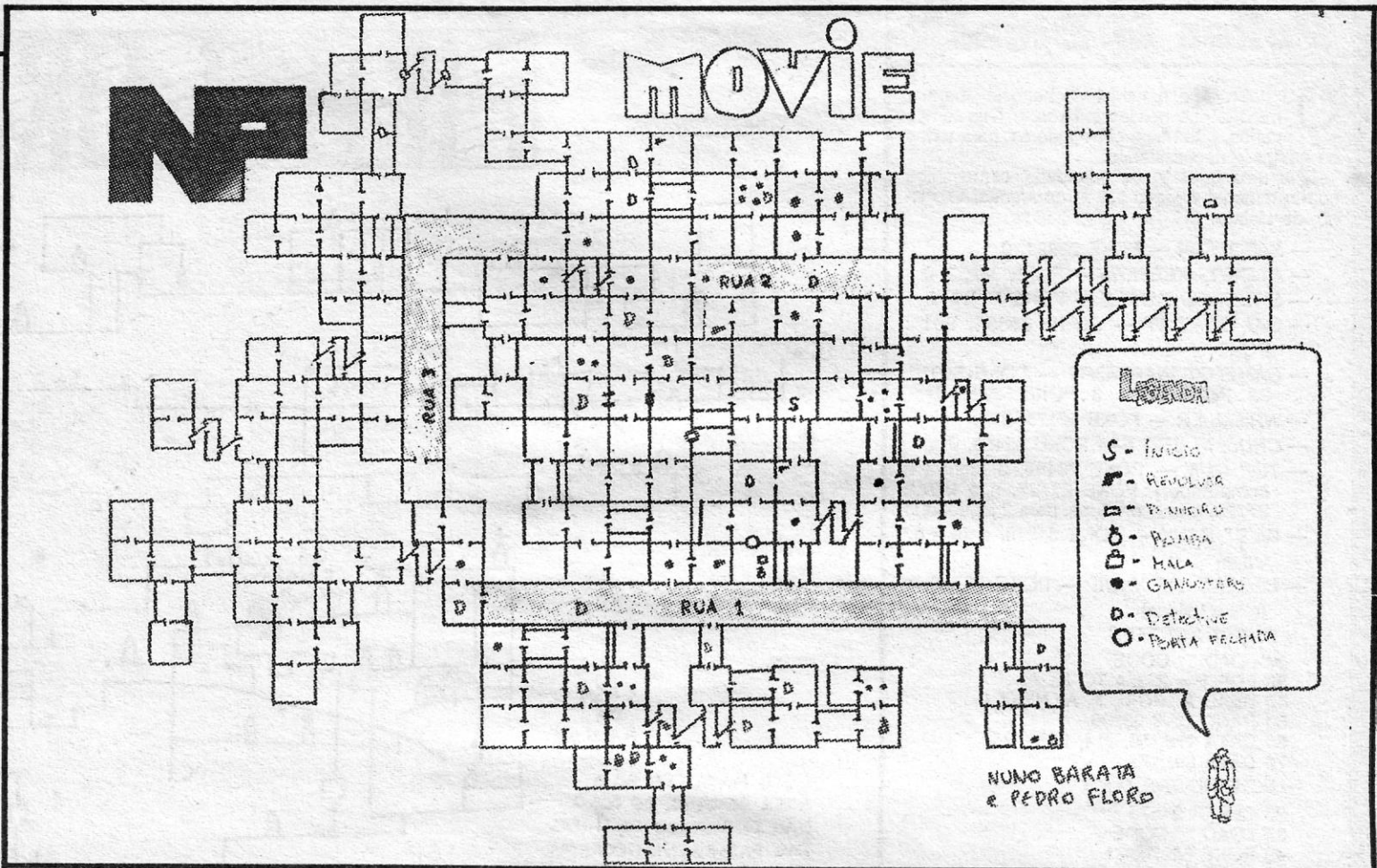
— **CONTACT SAM CRUISE** — Carreguem em *Caps Shift* e *P* e ficarão invisíveis.

— **ENDURO RACER** — Quando o jogo começar, carregar em *Caps Shift* + *A* e no comando «para a frente», ao mesmo tempo, e é lançado para acabar os três primeiros níveis. No 5.º nível andem junto às árvores.

— **HIGHLANDER** — Ajoelhe-se e mantenha a posição e, quando o oponente lhe acerta, é a energia dele que desce, e não a sua.

— **NETHER EARTH**

1.º — Faça uma antigravidade e mais o canhão e uma pista mais o canhão. Avance anti-



gravidade 30 milhas e capture o laser na fábrica nuclear. Ordene ao veículo atrelado que capture fábricas neutras, depois peça para trazer a antigravidade atrás. Deve ter uma fábrica de cada género. Instale as suas duas máquinas na frente das suas máquinas, com ordens de defender e parar.

— 2.º — Retorne à sua base e peça vários veículos de atrelado, com mísseis ou lasers, e um módulo eléctrico, porque você pode mandá-los para as posições de frente das partes defendidas. Dê outra vez ordens para parar e defender.

— 3.º — Faça um veículo antigravidade com lasers, mísseis, canhões e módulo eléctrico. Este é o mais forte tipo de veículo e pode disparar um laser antes de ser destruído. Carregue sempre um módulo eléctrico nos veículos e adicione mais armas (?). Coloque este veículo na sua fábrica de lasers e desta posição pode destruir algum inimigo com alcance. Fique 100 dias e repila os ataques inimigos. Estes devem aparecer cedo, mas talvez seja difícil.

— 4.º — Você deve ter muitos pontos. Regresse à base e faça vários veículos como os descritos acima. Ordene-lhes que destruam «robots» inimigos.

— 5.º — Mantenha a ofensiva e guarde veículos para destruir inimigos que arranjam problemas. Retorne mais uma vez à base e faça tantos veículos de pista quanto possível, ordenando-lhes que capturem fábricas inimigas. Lembre-se, os inimigos podem ser destruídos por uso do seu radar.

— 6.º — Quando um dos seus veículos se aproxima de uma base de guerra, toma-a e põe-a sobre combate (?).

— 7.º — Deve encontrar os seus veículos que estão postos ao pé da 3.ª base. Pegue num antigravidade com um engenho nuclear e rebente-o nos blocos fora do caminho. Lembre-se de pôr os veículos bem fora do alcance do rebentamento.

— **FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD** — Apanhe o casaco; ponha as cassetes na TV; quando aparecerem pegadas, siga-as; dê o pei-

xe ao gato; utilize a chave numa porta trancada e entrará numa «guerra».

### — ELECCIONES GENERALES

**Pré-campanha** — Nas semanas 17 e 16, contrate cinco delegados, depois compre cinco sedes (nas semanas seguintes), mude os delegados das cidades que já têm sedes e compre sedes para as outras cidades, que terão um novo delegado. Isto será feito em seis semanas. Deve fazer uma sondagem nacional, comprar o jornal, financiar-se com as quotas dos filiados ou por crédito bancário (quando tiver mais de 100 milhões de pesetas). Não deve financiar-se com «dinheiro subterrâneo», nem espionagem, porque nos noticiários pode ser acusado de falta de ética e perde o jogo. Deve acumular 200 milhões ou mais para a campanha eleitoral.

**Campanha eleitoral** — É bastante difícil vencer o PSOE, mas pode fazê-lo da seguinte maneira: faça comícios em Barcelona, Madrid, La Corunha, Bilbao, Valência e Sevilha; não se esqueça de fazer um inquérito nacional primeiro;

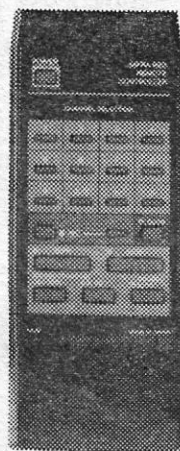
XXVI — GUIA TV / «A CAPITAL»

A maior gama de resultados tecnológicos reunidos em «design» que define um expoente



# CIE

*Design e Tecnologia*



quanto aos comícios, fazer três em cada cidade, para atingir um grande nível de popularidade. Terá de ter sorte e também usar a cabeça. Também nesta fase não aceite dinheiro «subterrâneo». Outra tática é passar a campanha a fazer comícios sucessivos nas grandes cidades. Por exemplo, se fizer isso em Barcelona, ficará com 70 por cento ou mais do eleitorado.

Joaquim Grave, de Sintra, mandou dicas para Sentinel e também códigos de diversos níveis. Já em tempos publicámos estes códigos, mas repetem-se agora, porque algum leitor poderá tê-los perdido:

Nível	Código
0003	89195248
0004	14099537
0006	37418839
0010	42346548
0011	36798141
0013	74274656
0020	87457664
0022	88670629
0024	68488641
0028	69344891
0031	92456959
0047	66530669
0070	73891540
0097	93972289
0127	39769646
0151	86465965
0169	14799925
0198	82847431
0224	97560417
0262	08355439
0296	59577497
0323	76674373

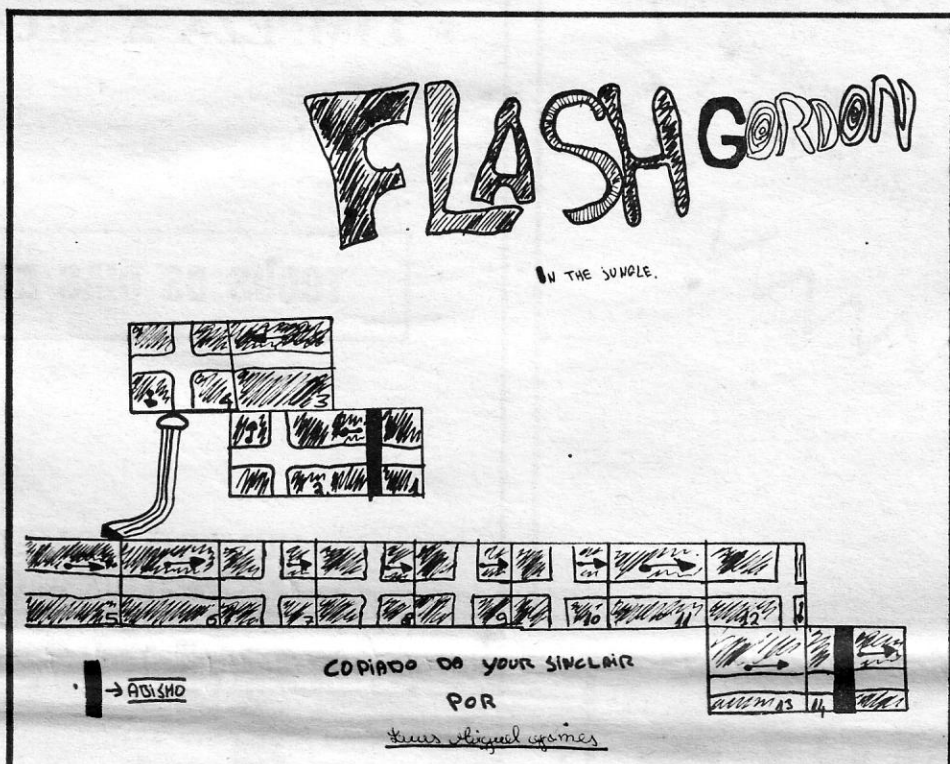
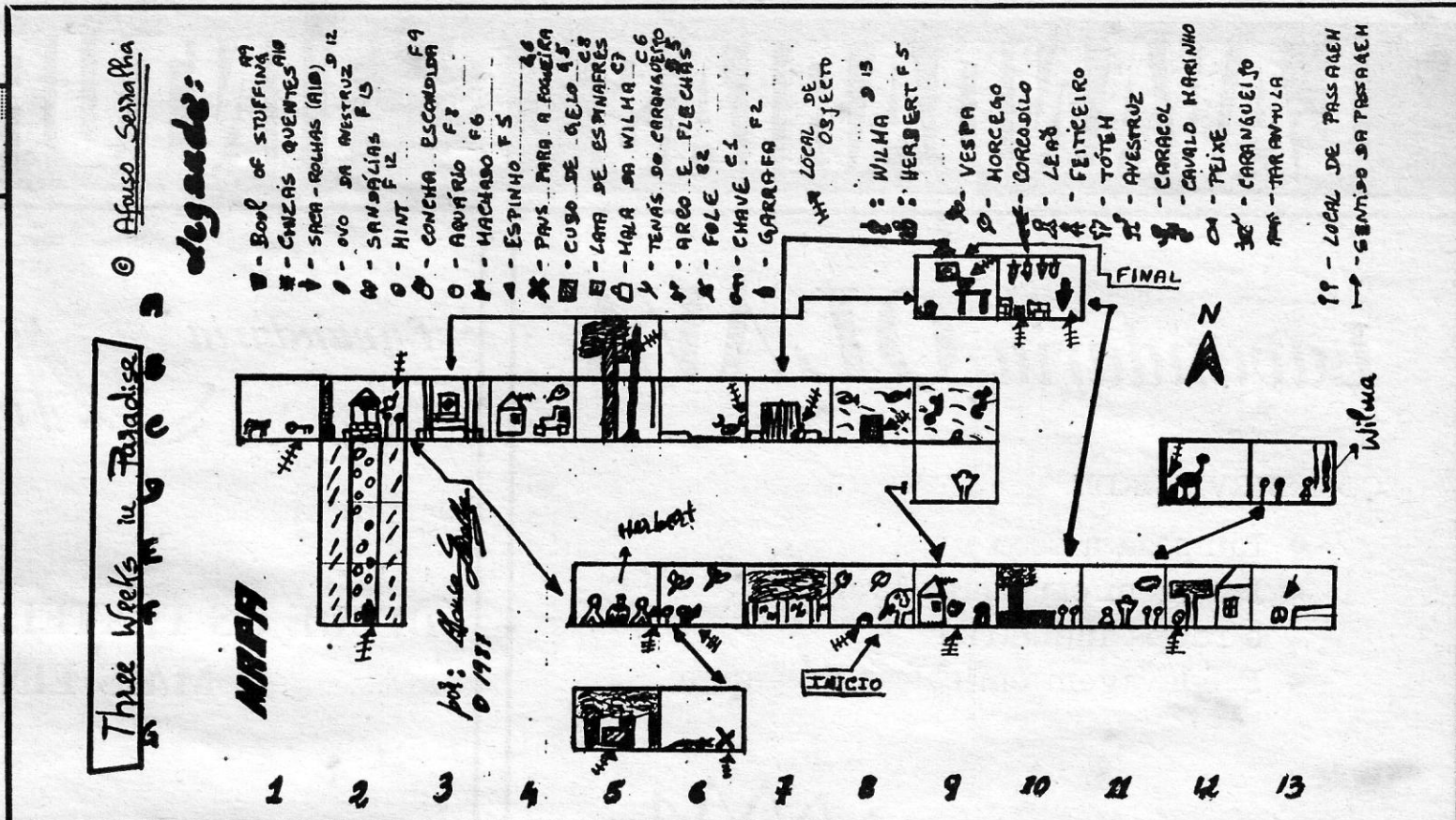
Quanto a dicas, diz ele: eliminar primeiro as «sentries»; tentar conseguir o máximo de energia possível, pois, quanto mais tiverem, mais níveis passam de uma vez; localizar, logo que possível, a posição da Sentinel e das «sentries»; sempre que se moverem, façam-no para um ponto mais alto.

Eduardo Luis Parrançã, de Évora, mandou um mapa de Firelord, com algumas indicações adicionais:

— FIRELORD — Só existem três cristais que dão o poder de disparar e os sítios indicados no mapa são as localizações possíveis (assinalladas com a bolinha preta).

**Contacto**

A propósito de um convite para troca de jogos feito nesta secção por Luis Vedor, de Odiveias, pede-nos um outro correspondente do Pokes e Dicas que aqui manifestemos o seu interesse naquele contacto. Trata-se de Rui Manuel Pereira, morador na Rua Azedo Gneco, 29, 2.º eq., em Lisboa 1300, com o telefone 65 85 35. Aguardamos que o contacto se estabeleça.



**TOP «A CAPITAL»**

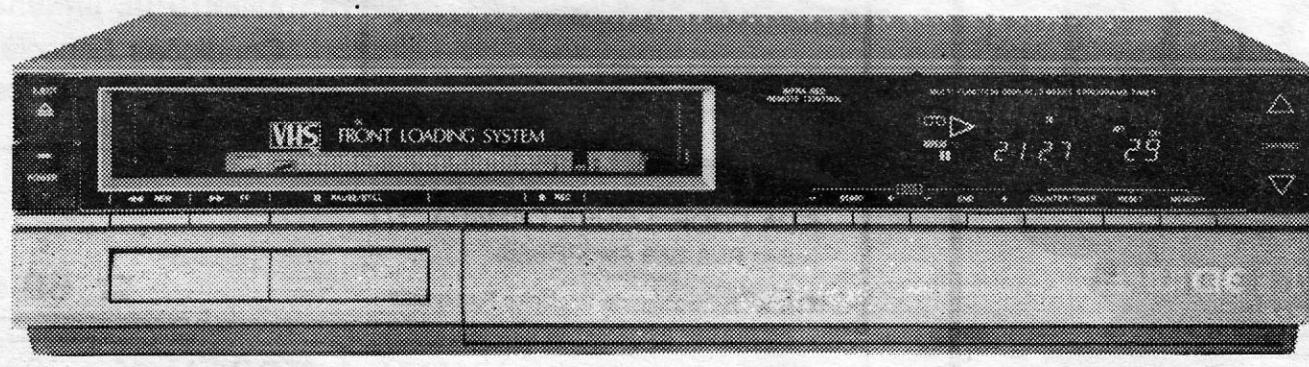
## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

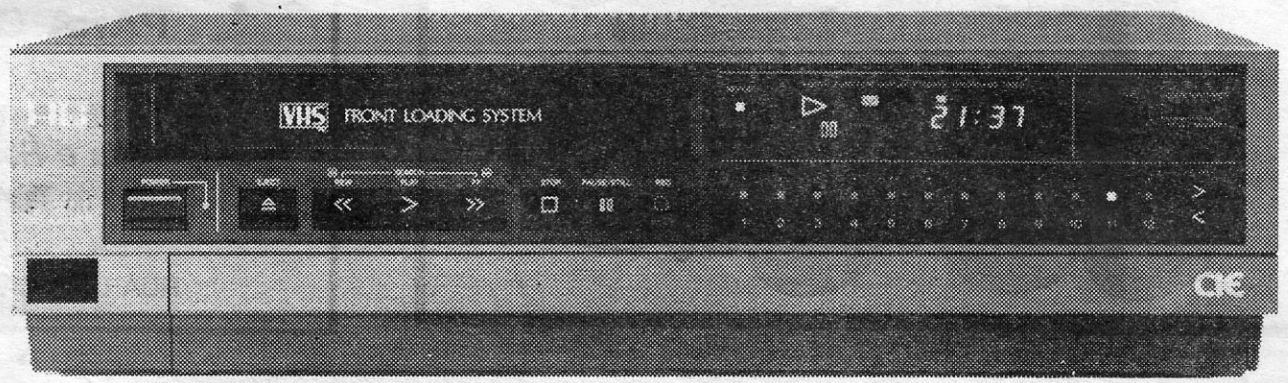
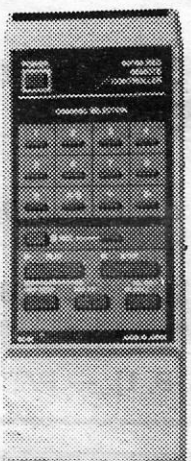
- 1.º — ENDURO RACER
- 2.º — EXOLON ZYNAT
- 3.º — ( THE LIVING DAYLIGHTS
- 4.º — RENEGADE
- 5.º — FINAL METRIX
- 6.º — ARKANOID II
- 7.º — INDIANA JONES
- 8.º — CENTAUROS
- 9.º — SALOMON CAVE
- 10.º — SHORT CIRCUIT II

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

**GUIA TV / «A CAPITAL» — XXVII**



**HQ**



**CIE**

SEDE: Rua Projectada à Rua 3, Bloco A, 3.º-A/C — Urbanização da Matinha — 1900 Lisboa — Telef. 38 42 26/7/8/9 — Telex 42171 FERITE P — Telefax 385717  
 SHOW-ROOM: Rua Tomás Ribeiro, 50-A — 1000 Lisboa — Telef. 54 95 89  
 FILIAL: Rua de Santa Catarina, 1461 — 4000 Porto — Telef. 49 07 63/49 59 77